

	<b>Datum:</b> Schuljahr 2018/19	<b>Klasse</b> 3
<b>Fach:</b> Deutsch / Vorbereitende Stunde	<b>Lernbereich / Lehrplan Nr.:</b> <b>1.5 Szenisch spielen</b>	<b>Zeitraumen</b> <b>45 Min.</b>
<b>Thema / Lerngelegenheit:</b> Wir spielen Pantomime – mit Lautmalerei, Sprech- und Gedankenblasen <b>Kompetenzerwartung/en:</b> Die SuS setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z.B. durch Geräusche, Musik) und um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen.		
<b>KompAkt – kompetenzanbahnende Aktivitäten:</b> <b>Die Schülerinnen und Schüler...</b> - versetzen sich in eine Rolle (Diff: nach literarischen Vorlagen oder eigenen Erlebnissen oder Ideen) und unterscheiden bewusst zwischen sich selbst als Person und dem Figuren-Ich.  - interpretieren eine Rolle, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur allein und in Beziehungen zu anderen verdeutlichen (Körperhaltung, Gestik und Mimik, Wortschatz in Form von Blasen).  - beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels auf das Publikum.		

### Artikulationsschema:

U-Phasen	Inhalt / Schülertätigkeiten / Sozialform / Methode / Diff. ...	Medien / Material	Kurzer didaktischer Kommentar (Lehrabsicht, Begründung der Methode, Überlegungen zu Unterrichtsprinzipien...)
Einstieg (Darstellung der Sprachsituation , Sammlung von Sprachbeispielen)	Impuls an Beamer,  SuS lesen beschreiben Impuls  PG - SÄ → <i>Bei Bedarf Provokation durch LK</i>  TA öffnen lassen von SuS: TA-Bild Lautmalereiblasen, Sprech – und Gedankenblasen (an linke TA gepinnt)  SÄ → Linke TA erste Comic-Merkmale  ZA: Wir spielen Pantomime – mit Lautmalerei, Sprech- und Gedankenblasen  Begriffsklärung Pantomime  Besonderheit der Eigenschaften der Blasen	Beamer, Laptop, Musik, PP, TA, Tafelbild, KS	Der optische Impuls soll auf das Stundenthema verweisen.  Der Verweis auf die letzte UZE soll den SuS helfen ihr Vorwissen zu aktivieren und dient sowohl als Stütze für das szenische Spiel als auch für die Weiterarbeit in Kunst. Das PG unterstützt die Aktivierung aller SuS.  Die Zielangabe soll mindestens teilweise von den SuS erfolgen, sodass sie aktiv am Unterricht partizipieren und das Unterrichtsziel transparent wird.  Das Aufnehmen der SuS-Äußerungen ins Tafelbild soll den SuS helfen sich die Informationen für die Weiterarbeit besser merken zu können. Zudem werden die SuS stärker aktiviert wenn ihre eigenen Formulierungen übernommen werden.

	<p>PG – SÄ</p> <p>Blasen beschriften mit SÄ</p> <p>PG – SÄ Lautmalerei</p> <p>Die SuS gehen mit Musik an den Platz</p>		
Zielsetzung	<p>GA erklären, AA an TA, Hinweis: Erst Bleistift, dann Filzstift, groß schreiben!</p> <p>Ziel ist es ein für alle verständliches Pantomimespiel zu zeigen, bei dem die Lautmalerei klar erkennbar ist.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gehe mit Musik in deine Gruppe (Ziel 80 Sek)</li> <li>2. Lies, was deine Aufgabe ist</li> <li>3. Lies, was eure Aufgabe ist</li> <li>4. Besprich mit deiner Gruppe die Aufgabe</li> <li>5. Arbeitet gemeinsam</li> <li>6. Komm bei Musik mit den Blasen in den KS (Ziel 90 Sek)</li> </ol> <p>Die SuS wdh. den AA</p> <p>Die SuS gehen in GA mit Musik</p>	<p>Beamer, Laptop, Musik, PP, TA, Tafelbild</p>	<p>Die Klärung des AA und das Festhalten des Lernweges schafft Transparenz und bietet durch die Visualisierung an der TA darüber hinaus die Möglichkeit sich in der Arbeitsphase immer wieder zu orientieren.</p> <p>Die Wiederholung des AA dient zur Sicherung des Verständnisses aller SuS.</p> <p>Die innerhalb der Gruppen differenzierten Arbeitsaufträge dienen dazu allen SuS gerecht zu werden und sie von ihrem aktuellen Lernstand ausgehende zu fördern.</p>
Sammlung von Sprachbeispielen, Vorbereitung der Sprachkenntnis	<p>Die SuS sammeln gemeinsam in der GA mit Unterstützung durch die TA Beispiele für die Sprechblasen, testen aus und werden dabei individuell durch die LK unterstützt (s.u.)</p>	<p>GA-Mappen, GA-Zettel, Blasen, Bleistift, Filzstift</p>	<p>Die innerhalb der Gruppen differenzierten Arbeitsaufträge dienen dazu allen SuS gerecht zu werden und sie von ihrem aktuellen Lernstand ausgehende zu fördern.</p> <p>Die individuelle Unterstützung der Gruppen durch die Studentinnen und die LK kann bei allen SuS dort ansetzen wo Hilfestellung benötigt wird</p>
Formulierung der Sprachkenntnis	<p>Die SuS übertragen in der GA die Sprachbeispiele in die Blasen (erst Bleistift, dann Filzstift), proben ihre Pantomimespiel und werden dabei individuell durch die LK unterstützt (s.u.)</p> <p>SuS kommen mit Musik in KS, stellen Stühle zurück</p>	<p>GA-Mappen, GA-Zettel, Blasen, Bleistift, Filzstift, Musik</p>	<p>Die innerhalb der Gruppen differenzierten Arbeitsaufträge dienen dazu allen SuS gerecht zu werden und sie von ihrem aktuellen Lernstand ausgehende zu fördern.</p> <p>Die individuelle Unterstützung der Gruppen durch LK kann bei allen SuS dort ansetzen wo Hilfestellung benötigt wird</p>

Sprachübung und Anwendung	KS  Mindestens 2 G präsentieren ihr Pantomimespiel  Lob und Tipp  Die SuS pinnen die Blasen mit Magneten an die TA	Blasen, Magnete	Durch die Präsentationsphase erfolgt die Würdigung der GA als ganzes.  Durch den Beobachtungsauftrag werden alle SuS aktiviert.
Reflexion	SK  Die SuS reflektieren frei oder mit WK über die Ergebnisse der Stunde. WK: Für meinen Cartoon könnte ich ... nutzen	WK Cartoon	Die Wortkarte die der DaZ-Diff so dass auch SuS mit wenig Deutschkenntnissen ihren Lernzuwachs und die daraus resultierende Weiterarbeit versprachlichen können. Die Reflexion an sich dient der LK zusätzlich als Information, ob das Stundenziel erreicht wurde.

LK = Lehrkraft

WK = Wortkarten

SK = Sitzkreis

GA = Gruppenarbeit

SK = Sitzkreis

KS = Kinositz

SuS = Schülerinnen und Schüler

TA = Tafelanschrieb

AA = Arbeitsauftrag

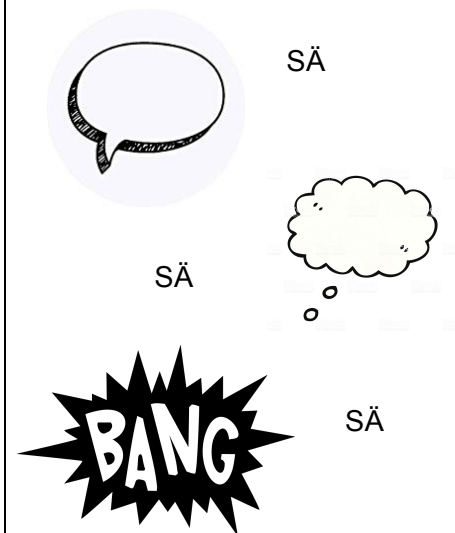
ZA = Zielangabe

PP = Projektion/Präsentation

## Außentafel

**KAAW00000000000000000000M!!!**

## Innentafel



### Wir spielen Pantomime – mit Lautmalerei, Sprech- und Gedankenblasen

1. Gehe mit Musik in deine Gruppe (Ziel 80 Sek)
  2. Lest was eure Aufgabe ist!
  3. Besprich mit deiner Gruppe die Aufgabe!
  4. Arbeitet gemeinsam!
  5. Komm bei Musik mit den Blasen in den KS (Ziel 90 Sek)
- Schreibe mit Bleistift vor! Schreibe groß!  
ZIEL: ein für alle verständliches Pantomimespiel zeigen, bei dem die Lautmalerei klar erkennbar ist.



## Übersicht:

Gruppen mit Gruppenkärtchen und Gruppenarbeitsmappen

Gruppe	Gruppe 1:	Gruppe 2:	Gruppe 3:	Gruppe 4:	Gruppe 5:
Schreiber					
Leser					
Lautstärkewächter					
Präsentator					
Präsentator					
ggf. LK zur Unterstützung					

(Alle SuS können an der Präsentation partizipieren, der Präsentator ist der einzige der das Pantomimespiel später sprachlich erläutern darf)

- Einstimmung

**NEWSTICKER**

## Das Wichtigste vom Tag

29.07.2014

Bumm!

**Ratatatata! Ratatatatatata!**

**Peng! Pengpengpengpeng! Pengpengpeng!**

**BLAAAAAAAAAAAAAST!**

*Tatütatatatütatatatütatatatü...*

**BUMMBUMM! BUMM! BUMMBUMMBUMM!**

[illegible]

Pengpengpengpeng--

KAAW00000000000000000000M!!!

- Sprech- Laut- und Gedankenblasen



- WK im SK